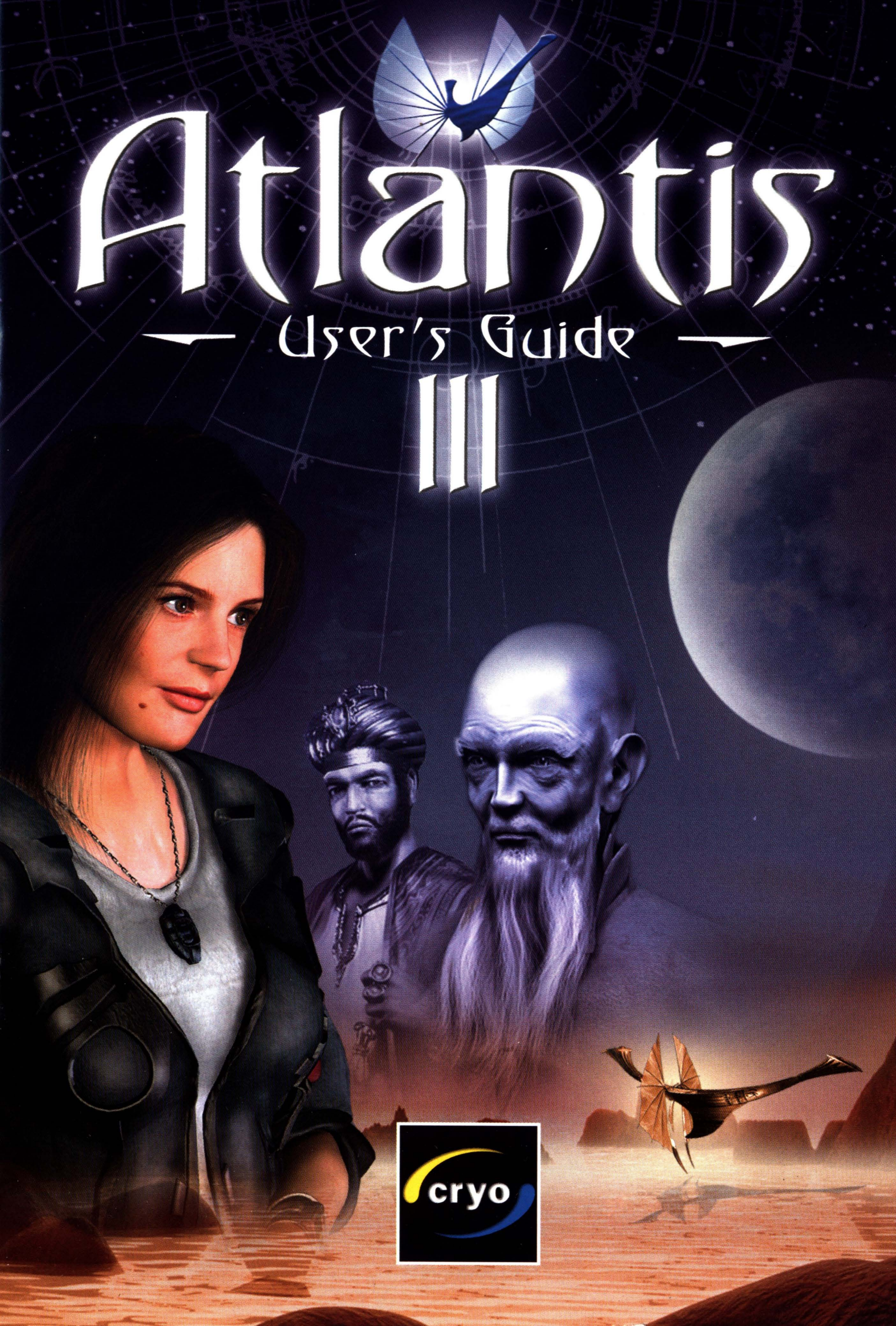


Atlantis
User's Guide
III
cryo

Credits

Jean-Martial Lefranc
Philippe Ulrich

present
Atlantis III

Featuring
Chiara Mastroianni

Production Manager
Eric Mallet

Project manager
Olivier Train

Assisted by
Sandra Cochais

Concept, scénario, scripts, Dialogues and adaptation:
Johan K. Robson

Lead Programming
Laurent Soudrie
Alexandro Di meco

Programming
Jerome Bignon
Guillaume Mirey

Artistic Direction
Claudine Roussard & Olivier Train

Lead Designer
Frederick Pinasseau

Additionnals Designs
John mc cambridge
Philippe verner

Storyboards:
Nicolas Hess

Lead graphist Characters and Specials Effects
Alexandre Litchinko
Lead graphist Backgrounds and Animations
Franck sitbon & Sohor Ty

3D Modeling and Animations
Olivier Bechard
Lakov Cassety
Thierry Carado,
Jerome Denjean
Christophe josroland
Jean Lamoureux
Thomas Lefevre
Jerome Lignier
Wladimir Litchinko
Daniel Tecquert
Olivier Vernay
Mathieu Vaneeckhout

Dialogues Cinematics
F Sitbon ,S Ty ,M vaneeckhout

Sounds Effects
Jb Merland

Producer
Stephane Ressot

Licence manager
Francois Breuillier

Original Music
Composed and Performed By:
David Rhodes
For Real world publishing

Producer
Rob Bozas

Sound Design :
Innerwaves

Project manager
Olivier Couton

Sound designers
Raphaël Monier
Pascal Busolin
Nicolas Teplitzky
François Familiari
Sound designers Cryo:
Jean Baptiste Merland
Sebastien Gaillard

Pictures of Chiara Mastroianni
By Thierry Cohen

Make up
Lise anne

English Voices recorded at Scott productions by:
Chiara Mastroianni
Karen Strassman
Lisa Jacobs
Paul Bandey
Nicholas Mead
Matthew Geczy
David Gasman

Directed by
Johan K. Robson

Sound designer
Jean Pascal Audiffren

Technical Direction
Bruno Gallet
Olivier Carado
Benoit Hozjan
Philippe Lamoureux
Olivier Nemoz
Stephane Petit

Tests Manager:
Jean Luc Hadi

Tests
Olivier Bailly
Zoé Fuger

Sylvain Poully
Regis Lenoir
Frederick Gaudel
Hugues Miraux
Jean Claude Fernandes
Laurent Faroux

Localisation Manager:
Frédérique Faucher

Assisted by:
Christophe n'Guyen
Pascal Merckhoffer

Business development Manager:
Alain Briant

Area Export Managers:
Philippe Rickenberger
Ghislain Pagès

Export assistants:
Claire Delalande
Jana Dal Zotto Boff

France commercial Manager:
Gilles Depaigne

Commercial coordination Manager:
Fredérique Barkoff

Commercial assistant:
Mélina karamoh

Processing and Purchasing Department:
Carine Lapoumeroulie
Bastien Lepetit
Sidi Benlarbi
Fabien Tanguis
Laurence Nouaihler
Vanessa Malatesta

Marketing director:
Michel Mimran

Brand manager:
Wilfrid Vinmer

assisted by:
Nolwen Jamont
Jérôme Benzadon

Marketing Art Director:
Youssef Fouzar Alcala

Assisted by
Odile Mousseau
Thomas Jardini
Patrick Marchal
David Delaigle

Press Relations:
Melissa Conte

Summary :

TECHNICAL SUPPORT

ESPAÑA/ CRYO ESPAÑA
Tel : 00.34.91.301.34.50
E-mail : hotline@cryo-es.com

DEUTSCHLAND / MODERN GAMES
Hotline : 02408/959-209
E-mail : support@modern-games.com

NEDERLAND / HOMESOFT
www.homesoft.nl

FRANCE / CRYO FRANCE
Hot-line (2,21 F/mn) : 08.36.68.36.82
Tech-line : 01.44.65.25.89

MICROÏDS ITALIA
C.so Sempione, 9
20145 Milano
E-mail: assistenza@microids.com



AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
Jouez à bonne distance de l'écran de télévision, aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





Hoggar, 2020. Après un accident de voiture, une jeune égyptologue est recueillie et soignée par un touareg : leur rencontre fortuite ne peut durer car ils ont tous deux une ambition. Lui se doit de libérer un puits utilisé depuis des générations par son peuple, puits injustement envahi par des hommes armés.
Elle s'est donnée pour mission de découvrir un ancien site égyptien et de percer ses mystères. Que ce lieu se situe au cœur du désert algérien est en effet un premier élément bien étrange…

Son exploration des lieux va alors la conduire vers un monde inspiré du Livre des Morts égyptien, mais à l'accent très atlante. Au cours de ce voyage, l'héroïne est mise à l'épreuve : est-elle digne de connaître ce que ces énigmes protègent ? Si elle y parvient, alors commence la véritable quête. Un Atlante de l'Ere Pharaonique lui révèle l'existence d'un objet très particulier et d'une grande importance : un crâne.

L'histoire connue de ce crâne remonte à la mort du roi Salomon. Trésor entre tous, il permit à la cité de Jérusalem de rester libre, lorsque le pharaon Checonq voulut s'en emparer. Il attira dès lors l'attention des Atlantes, peuplant à cette époque l'Egypte en raison de la destruction d'Atlantis. Notant qu'aux yeux du Pharaon, le crâne avait plus d'importance que Jérusalem, les Atlantes décidèrent de s'en saisir, puis de le mettre en lieu sûr, loin de l'Egypte.

Depuis cette époque, le crâne attend la personne qui lui prouvera que l'Humanité est prête à découvrir l'ultime pouvoir…

Face à ce défi, mais aussi dans le but de sauver l'homme qui l'a aidé à son arrivée, l'égyptologue va devoir effectuer un voyage d'initiation à travers le temps et l'esprit en traversant trois mondes : le Hoggar du sud du désert algérien actuel, la Sibérie de l'Ere Paléolithique et le Bagdad des Mille et Une Nuits. Chacun d'eux représente une dimension importante de l'histoire de l'Humanité et de ses évolutions. Au cours de ces aventures, notre héroïne tente d'atteindre ce trésor délivré par les Atlantes et tant convoité… Peut être alors l'Humanité progressera-t-elle vers un nouvel état ?

II Installation du jeu

Introduisez le CD1 ou le DVD dans votre lecteur. Le programme d'installation d'Atlantis III s'exécute automatiquement, répondez aux questions et aux sollicitations pas à pas. Si le programme ne s'exécute pas automatiquement, parcourez le contenu du disque à l'aide de votre explorateur Windows et double-cliquez sur le fichier Setup.exe. A l'issue de l'installation, le logiciel Atlantis III vous propose d'installer un raccourci sur votre bureau , double-cliquez sur ce raccourci et le jeu démarre.

III Navigation et interactions a l'interieur des decors Omni-3D

Dans l'ensemble du jeu toutes les actions s'opèrent grâce à la souris. La rotation dans l'Omni-3D™ s'effectue par les mouvements de la souris. Par défaut, les zones d'interaction sont signalées par un changement ou une animation de curseur. Pour accéder à une zone d'interaction, il est nécessaire que celle-ci soit centrée dans l'écran. Il est possible d'afficher ou non un petit repère pour matérialiser le centre de l'écran.

Les différentes actions possibles dans un décor Omni-3D™ sont :

La prise ou la manipulation d'un objet, matérialisée par le curseur animé suivant :



L'interaction avec un personnage, qui provoque le passage en mode dialogue, est matérialisée par le curseur animé suivant :



Le déplacement vers un autre endroit du décor, matérialisé par le curseur animé suivant :



IV Utilisation des objets et de l'inventaire

Lorsqu'un objet est " pris ", le curseur se transforme en une image représentant l'objet. Cliquer sur une zone d'interaction grâce à cet objet revient à utiliser l'objet sur cette zone. La plupart du temps l'utilisation d'un objet doit se faire à un autre endroit du décor et après d'autres interactions. Il est donc nécessaire de " libérer " le curseur tout en conservant l'objet avec soi. Cette opération s'effectue par le biais de l'inventaire. Un clic sur le bouton droit de la souris permet d'ouvrir l'inventaire et d'y envoyer l'objet. Afin de récupérer un objet mis en inventaire, il suffit d'ouvrir celui-ci d'un clic sur le bouton droit de la souris : un curseur mobile apparaît qui permet de choisir l'objet souhaité parmi les objets de l'inventaire. Le choix d'un objet referme automatiquement l'inventaire, tout comme un nouveau clic sur le bouton droit de la souris.

V Deroulement d'un dialogue

Les dialogues ne sont interactifs qu'à travers les choix de sujets de discussion que vous devez opérer. L'entrée en mode dialogue se fait en cliquant sur un personnage. Dans ce mode l'Omni-3D™ est figé et les interactions s'effectuent grâce au curseur mobile.
Suivant les cas, le personnage s'adresse directement au héros, ou propose un choix de sujets de discussion représentés par des icônes. Choisir un sujet de discussion en cliquant sur une icône déclenche le dialogue correspondant. Les dialogues déjà entendus sont toujours " disponibles " mais leurs icônes apparaissent grisées. Un personnage a un nombre limité de sujets de discussion à un moment donné mais d'autres interactions peuvent venir enrichir la liste de ces sujets. Il ne faut pas hésiter à revenir voir un personnage que des éléments nouveaux peuvent avoir rendu plus loquace. La sortie du mode dialogue se fait par un clic sur le bouton gauche de la souris en dehors des icônes de sujet.

VI Utilisation de l'interface

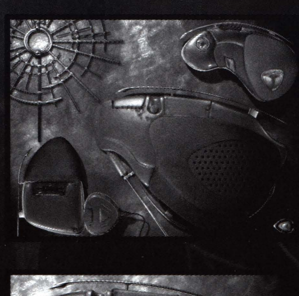
Ecran d'accueil



Chacun des boutons colorés représente un joueur différent. A l'ouverture d'une partie, chaque joueur revient automatiquement dans le jeu à l'endroit qu'il avait laissé. Il retrouve également la sélection des options qu'il a pu effectuer, ainsi que ses anciennes sauvegardes.
Au premier lancement du jeu, tous les joueurs débutent au même point. La touche Esc. donne accès au menu général, si le joueur veut configurer ces options avant de lancer sa partie. Cet écran est également celui qui permet de quitter le jeu : un clic sur le symbole de la porte en bas à droite permet d'afficher les crédits, et l'application s'arrête en appuyant sur Esc.

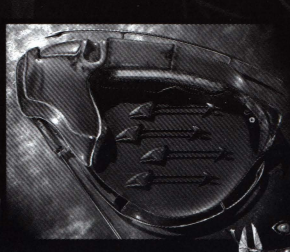


Menu Général



Ce menu général est accessible à n'importe quel moment dans le jeu par la touche Esc.
Il donne accès d'un simple clic aux trois menus détaillés que sont les options d'affichage (Haut à droite), les réglages des volumes sonores (au centre), et la gestion des sauvegardes (en bas à gauche). Pour sortir de ce menu, comme des autres, il suffit de cliquer sur la flèche en bas à droite. Pour sortir du jeu, il faut cliquer dans le cercle en haut à gauche (retour à l'écran d'accueil).

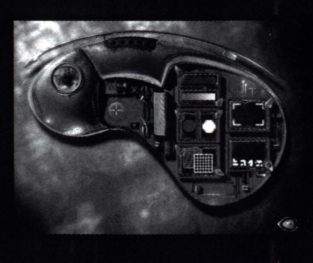
Réglage des volumes sonores



Ce menu permet de régler non seulement le volume sonore général du jeu, mais aussi de régler les différents éléments sonores de façon séparée. Le premier curseur permet de régler le volume des dialogues entre les personnages. Le deuxième curseur permet de régler le volume de la musique. Le troisième curseur permet de régler le volume des bruitages. Le quatrième curseur permet de régler le volume général du jeu.

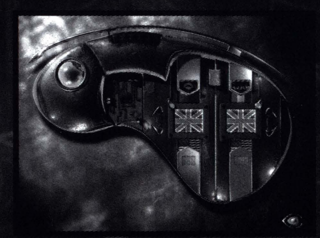
Pour sortir de ce menu, et revenir au menu principal, il suffit de cliquer sur la flèche en bas à droite.

Options d'affichage



Ce menu permet de paramétrer les options d'affichage et d'ergonomie du jeu. Le symbole en forme de croix (à gauche) permet de sélectionner ou de désélectionner l'affichage d'une croix qui matérialise le centre de l'écran dans l'Omni-3D™. Le symbole juste à coté (x ,y) permet d'inverser le sens de rotation de l'Omni-3D™ par rapport au mouvement vertical de la souris. Ce choix relève d'une pure préférence personnelle. Le symbole suivant, représentant un dégradé, permet un affichage du jeu en 16 bits (65 000 couleurs) ou en 32 bits (16 millions de couleurs). Le symbole en dessous - sphère plus ou moins lissée - permet d'afficher ou non le jeu en mode " smooth ", ce qui améliore la qualité de l'image. En version DVD, le symbole suivant (en dessous), composé de deux maillages plus ou moins denses, permet de choisir entre des textures en très haute résolution (1024) ou en haute résolution (512). Le symbole en haut à droite permet de changer la résolution d'affichage écran du jeu entre les trois modes disponibles : 640 pixels * 480 pixels, 800 pixels * 600 pixels ou 1024 pixels * 768 pixels.
Conseil : sur une machine peu performante, choisissez la résolution la plus petite (soit 640x480).
Le symbole suivant, en bas à droite, permet ou non d'afficher les sous-titres du jeu. Pour sortir de ce menu, et revenir au menu principal, il suffit de cliquer sur la flèche en bas à droite.

Options de langues



Ce menu est accessible uniquement en version DVD, et ce à partir du menu d'options d'affichage, par un clic sur la planète animée (à gauche) : il permet de changer la langue utilisée dans le jeu ainsi que dans les sous-titres, indépendamment l'un de l'autre .

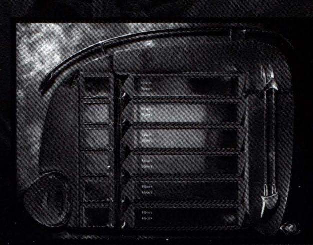
Gestion des parties (sauvegardes)



C'est grâce à la partie gauche en bas sur l'écran du menu principal qu'il est possible de gérer les sauvegardes de la partie. Le symbole du bas, représentant une flèche rouge, permet d'un simple clic d'enregistrer l'état du jeu. Une sauvegarde est alors créée, caractérisée par la date et l'heure à laquelle elle a été effectuée. Une vignette redonne également le décor dans lequel le joueur se situait lors de cet enregistrement. C'est en cliquant sur le symbole représentant un lecteur de disquette, qu'il est possible d'accéder au menu de chargement des sauvegardes et ainsi de revenir au moment du jeu de son choix.



Menu de chargement des sauvegardes précédemment effectuées



Dans ce menu, il suffit de cliquer sur la vignette représentant l'enregistrement voulu pour que le jeu revienne à l'état de cet enregistrement. Ces enregistrements sont caractérisés dans la liste grâce à la date et à l'heure à laquelle ils ont été effectués, selon l'horloge de votre ordinateur.
Suivant les cas, le logiciel pourra demander le changement du CD-ROM dans le lecteur.
Le curseur métallique permet de faire défiler la liste des enregistrements avec leurs vignettes lorsque le nombre

d'enregistrements dépasse la capacité d'affichage. Pour sortir de ce menu, et revenir au menu principal, il suffit de cliquer sur la flèche en bas à droite.

VII Les cinq premieres minutes de jeu

Après les séquences d'introduction mettant en scène les principaux protagonistes de ce nouvel épisode d'Atlantis, l'héroïne, le personnage que vous incarnez, se retrouve en plein désert. Elle n'a d'autre choix que de s'aventurer plus avant. Il vous faut alors trouver l'entrée d'une caverne truffée d'appareils technologiques et aboutissant à une mystérieuse arche. Dans cet objectif, il peut se révéler salutaire d'éviter de trop parler aux militaires postés aux alentours du campement...



WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung von Großbildschirmen mit Computerspielen sollte vermieden werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIESES SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER SPIELEN LASSEN.

EPILEPSIE-WARNUNG: Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn Sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computerspielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Sollten Sie als Eltern bei Ihrem Kind während der Benutzung des Computerspiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen feststellen, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und setzen sich mit einem Arzt in Verbindung.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.

Verwenden Sie zur Wiedergabe einen möglichst kleinen Bildschirm.

Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.

Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie am Computer arbeiten, gut beleuchtet ist.

Legen Sie bei der Benutzung eines Computers eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.



I Die Geschichte

Die Ahaggar-Wüste, 2020. Nachdem sie in einen Autounfall verwickelt wird, wird eine junge Ägyptologin von einem Targi gerettet und umsorgt. Nach dieser Zufallsbegegnung gehen die beiden jedoch bald wieder getrennte Wege, denn jeder von ihnen hat eine wichtige Aufgabe vor sich. Der Targi muss den Zugang zu einem Brunnen finden, der seit Generationen von seinem Volk benutzt wird und nun unrechtmäßig von bewaffneten Männern besetzt wird. Die Ägyptologin ihrerseits hat die Aufgabe, eine alte ägyptische Kultstätte zu finden und deren Geheimnisse zu enträtseln. In dieser Tatsache liegt einer der ersten seltsamen Aspekte der Geschichte, denn sie befindet sich mitten in der Wüste Algeriens. Ihre Erkundungen des Gebiets führen sie später zu einer Welt, die vom "Totenbuch" der Ägypter inspiriert, aber auch von dem sagenhaften Land Atlantis stark geprägt ist. Während dieser Entdeckungsreise wird unsere Heldin auf eine harte Probe gestellt. Wird sie sich bewähren und herausbekommen, was tatsächlich hinter diesen Rätseln steckt? Nur wenn es ihr gelingt, diese Prüfungen zu bestehen, wird ihre wahre Aufgabe beginnen. Ein Atlantier aus der Ära der Pharaonen enthüllt ihr die Existenz eines sehr bedeutenden Artefaktes: einen Totenschädel. Die Geschichte die mit dem Totenschädel verbunden ist geht auf die Zeit von König Salomon zurück. Die Stadt Jerusalem verdankte diesem Gegenstand -ihrem wertvollsten Schatz- ihre Freiheit in einer Zeit, in der Pharao Shoshenq sie einnehmen wollte. Danach gelang der Schädel in den Besitz von Atlantiern, die sich nach dem Untergang von Atlantis in Ägypten niedergelassen hatten. Als den Altantiern bewusst wurde, dass der Schädel in den Augen des Pharaos wichtiger war als die Stadt Jerusalem, beschlossen diese, ihn weit weg von Ägypten an einer sicheren Stelle aufzubewahren. Seit dieser Zeit liegt der Schädel an diesem Ort und wartet darauf, von der Person entdeckt zu werden, die beweisen wird, dass die Menschheit auf die ultimative Macht vorbereitet ist… Nicht nur dieser Herausforderung muss sich die Ägyptologin stellen, sondern sie muss auch den Mann retten, der ihr bei der Ankunft in diesem Land zur Hilfe kam. Dazu unternimmt sie eine Reise durch Zeit und Raum, bei der drei verschiedene Welten durchquert werden: die Ahaggar-Wüste im Süden des heutigen Algeriens, Sibirien während der Altsteinzeit, und Bagdad in der Welt von Tausendundeine Nacht. Jede dieser Welten stellt einen wichtigen Aspekt in der Geschichte der Menschheit und ihrer Entwicklung dar. Während dieser Abenteuer wird die Heldin versuchen, den von den Atlantiern entführten und von allen begehrten Schatz zu finden… Nur dann kann die Menschheit vielleicht in eine neue Phase in ihrer Entwicklung treten.

II Installation des Spiels

Legen Sie die CD1 bzw. die DVD in das Laufwerk ein. Das Atlantis III Installationsprogramm startet automatisch. Beantworten Sie die Fragen und befolgen Sie die Anweisungen auf den Bildschirm, um die Installation abzuschließen. Falls das Programm nicht automatisch startet, suchen Sie im Windows Explorer die Datei Setup.exe auf der CD bzw. der DVD und machen Sie einen Doppelklick, um die Installation zu starten. Nach der Installation werden Sie gefragt, ob Sie eine Verknüpfung zu Atlantis III auf Ihrem Desktop erstellen möchten. Beantworten Sie mit "ja" und doppelklicken Sie auf diese Verknüpfung, um das Spiel zu starten.

III Navigation und Interaktion innerhalb der Omni-3D Umgebung

Das Spiel ist komplett mausgesteuert. Die Omni-3D™ Kamera wird durch Bewegen der Maus geschwenkt. Ist ein Bereich interaktiv, verändert der Mauszeiger seine Form bzw. wird animiert. Um eine interaktive Zone zu betreten, müssen Sie sicherstellen, dass er sich genau in der Mitte des Bildschirms befindet. Zur besseren Orientierung lässt sich auf Wunsch eine kleine Markierung in der Bildschirmmitte einblenden.

In der Omni-3D™ Umgebung sind die folgenden Aktionen möglich:

Mit diesem animierten Mauszeiger können Sie Gegenstände aufheben bzw. bewegen:



Mit diesem animierten Mauszeiger können Sie den Dialogmodus aktivieren und sich mit anderen Charakteren unterhalten:



Mit diesem animierten Mauszeiger können Sie zu einem anderen Ort im Spiel gelangen:



IV Der Umgang mit Gegenstanden und dem Inventar

Wenn Sie einen Gegenstand aufheben, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Abbild des gewählten Gegenstandes. Wenn sie mit diesem Gegenstand auf einen interaktiven Bereich klicken, können Sie den Gegenstand in diesem Bereich benutzen. Meistens werden Gegenstände an anderen Stellen im Spiel gebraucht und eingesetzt, als an ihrem Fundort. Dazu werden Sie im so genannten Inventar abgelegt. Um das Inventar zu öffnen und einen Gegenstand dort abzulegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste. Um einen Gegenstand wieder aus dem Inventar zu nehmen, klicken Sie wieder mit der rechten Maustaste. Wenn der animierte Mauszeiger erscheint, wählen Sie aus den verfügbaren Gegenständen den gewünschten aus. Nachdem ein Gegenstand ausgewählt wird, schließt sich das Inventar automatisch. Um das Inventar ohne Entnahme eines Gegenstandes zu schließen, klicken Sie noch einmal mit der rechten Maustaste.

V Der Dialogmodus

Wenn Sie einen Charakter anklicken, wird der Dialogmodus aktiviert. In diesem Modus ist die Omni-3D™ Funktion eingefroren und der animierte Mauszeiger wird zur Interaktion benutzt. Ob eine Szene interaktiv ist oder nicht hängt vom ausgewählten Gesprächsthema ab. Je nach Szenario kann ein Charakter die Heldin direkt ansprechen oder auch ein Thema, durch Symbole dargestellt, zur Diskussion vorschlagen. Nachdem Sie ein Symbol anklicken, um ein Gesprächsthema auszuwählen, beginnt der entsprechende Dialog. Bereits gehörte Dialoge bleiben weiterhin verfügbar, ihre Symbole werden aber ausgegraut. Die Charaktere haben jeweils eine begrenzte Anzahl von Gesprächsthemen, aber durch weitere Interaktion können weitere Themen zur Liste hinzukommen. Zögern Sie nicht, zu einem späteren Zeitpunkt zu einem Charakter zurückzukehren und ihn anzusprechen, denn durch neue Entwicklungen im Spielverlauf hat er vielleicht etwas Neues zu berichten. Um den Dialogmodus zu beenden, klicken sie mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Punkt auf dem Bildschirm, mit Ausnahme der Gesprächsthemensymbole.

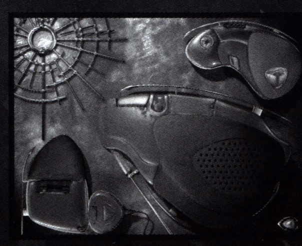
VI Menus und Optionen

Begrüßungsmenü



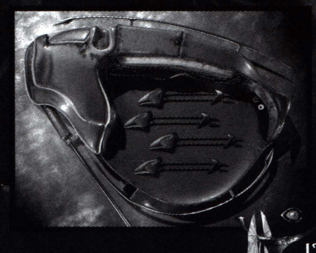
Mehrere Spieler werden durch farbige Buttons dargestellt. Wird ein bereits gespeichertes Spiel geladen, kehrt der Spieler zu dem Punkt im Spiel zurück, an dem er zuvor aufgehört hat. Es stehen ihm auch die gleichen Optionen zur Verfügung, und die zuvor gespeicherten Spielstände. Wenn das Spiel zum allerersten Mal gestartet wird, beginnen alle Spieler an dem gleichen Punkt. Wenn Sie vor Spielbeginn die Optionen konfigurieren möchten, können Sie durch Drücken der Esc-Taste das Hauptmenü aufrufen.Vom Hauptmenü aus können Sie das Spiel ebenfalls beenden. Dazu klicken Sie auf das Türsymbol unten rechts auf dem Bildschirm und drücken anschließend die Esc-Taste, um das Programm zu beenden.

Hauptmenü



Sie können das Hauptmenü jederzeit während des Spiels durch Drücken der Esc-Taste aufrufen. Hier stehen Ihnen die folgenden drei Optionen zur Auswahl: Anzeige (oben rechts), Lautstärkeregler (Mitte) und Speichern (unten links). Um dieses Menü (und auch alle anderen) zu verlassen, klicken Sie auf das Pfeilsymbol am unteren rechten Bildschirmrand. Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf das Kreissymbol am oberen linken Bildschirmrand um wieder zum Begrüßungsmenü zurückzukehren.

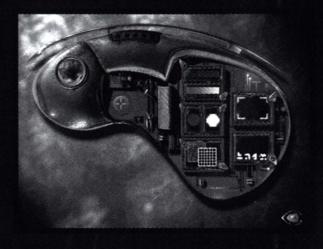
Lautstärkeregler



In diesem Menü können Sie nicht nur die allgemeine Lautstärke im Spiel anpassen, sondern auch alle anderen Soundelemente, die im Spiel verwendet werden. Mit dem ersten Regler wird die Lautstärke der Dialoge mit den Charakteren im Spiel angepasst. Mit dem zweiten Regler wird die Lautstärke der Musik angepasst. Mit dem dritten

Regler wird die Lautstärke der Geräusche angepasst. Mit dem vierten Regler wird die allgemeine Lautstärke im Spiel angepasst. Um dieses Menü zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf das Pfeilsymbol am unteren rechten Bildschirmrand.

Anzeige-Optionen

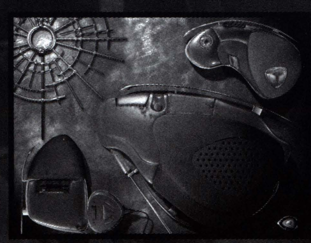


In diesem Menü wird die Auflösung und der Darstellungsmodus Ihres Bildschirms eingestellt. Mit dem kreuzförmigen Symbol (links) können Sie einstellen, ob im Omni-3D™ Modus ein Kreuz in der Bildschirmmitte eingeblendet wird. Mit dem nächsten Symbol (x, y) können Sie das senkrechte Schwenken der Kamera im Omni-3D™ Modus im Verhältnis zur Mausbewegung einstellen. Diese Option ist eine Sache der persönlichen Vorliebe. Mit dem nächsten Symbol wird die Farbtiefe auf entweder 16-Bit (65000 Farben) oder 32-Bit (16 Millionen Farben) eingestellt. Mit dem darüber liegenden Symbol, einer fast glatten Kugel, wird die Kantenglättung aktiviert bzw. deaktiviert. In diesem Modus wird die Darstellung verbessert. Bei der DVD-Version dieses Spieles wird mit dem nächsten Symbol (unten), auf dem zwei übereinander liegende Gitter dargestellt werden, entweder sehr hohe Auflösung (1024) oder hohe Auflösung (512) der Texturen eingestellt. Mit dem Symbol oben rechts können Sie die Bildschirmauflösung einstellen. Es stehen drei Auflösungen zur Auswahl: 640x480, 800x600 oder 1024x768. Hinweis: Falls Ihr Computersystem nicht sehr schnell ist, wählen Sie die niedrigste Auflösung (640x480). Mit dem Symbol unten rechts können Sie wählen, ob während des Spiels Untertitel eingeblendet werden oder nicht. Um dieses Menü zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf das Pfeilsymbol am unteren rechten Bildschirmrand.



Sprachoptionen

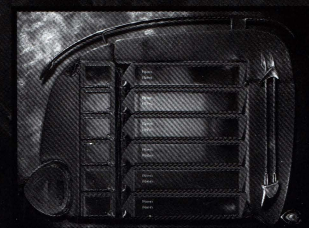
Dieses Menü steht nur bei der DVD-Version des Spiels unter den Anzeigen-Optionen zur Verfügung. Um es aufzurufen, klicken Sie auf das Planetensymbol (links). Mit dieser Option können Sie unabhängig voneinander die Sprache der Dialoge im Spiel und die der Untertitel bestimmen.





Gespeicherte Spiele

Links unten im Hauptmenü finden Sie mehrere Optionen zur Speicherung des Spieles. Wenn Sie das unterste Symbol (ein roter Pfeil) anklicken, wird der aktuelle Spielstand mit Datum und Uhrzeit gespeichert. Außerdem wird ein kleiner Schnappschuss der Szene angezeigt, in der sich der Spieler zum Zeitpunkt des Speicherns befand. Wenn Sie das Laufwerksymbol anklicken, erscheint das Menü zum Laden von gespeicherten Spielen. Hier können Sie die Szene (Spielstand) auswählen, zu der Sie zurückkehren möchten.





Laden von bereits gespeicherten Spielen.

In diesem Menü klicken Sie einfach auf den Schnappschuss des gespeicherten Spielstandes, den Sie laden möchten, um zu dem Punkt im Spiel zurückzukehren, an dem Sie aufgehört haben. Gespeicherte Spiele werden nach Datum und Zeitpunkt ihrer Erstellung aufgelistet. Diese werden von der Uhr Ihres Computers angelegt. Je nach Situation werden Sie eventuell

vom Programm aufgefordert, die CD-ROM im Laufwerk zu wechseln.Wenn so viele Spielstände gespeichert sind, dass nicht alle auf einmal gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt werden können, können Sie mit Hilfe des metallischen Mauszeigers die Liste der gespeicherten Spiele zusammen mit ihren Schnappschüssen durchblättern Um dieses Menü zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf das Pfeilsymbol am unteren rechten Bildschirmrand.

VII Die ersten funf Minuten des Spiels

In der Einführungssequenz werden die Hauptcharaktere dieses neuesten Kapitels in der Atlantis-Saga vorgestellt. Zum Schluss findet sich die Heldin (die Sie verkörpern) mitten in der Wüste wieder. Ihr bleibt nur, sich ins Unbekannte hinauszuwagen. Das bedeutet, dass Sie den Eingang zu einer Höhle suchen müssen, der mit technischen Geräten voll gestopft ist. Am anderen Ende der Höhle befindet sich ein mysteriöser Bogen. In diesem Sinne wäre es vielleicht zu Ihrer eigenen Sicherheit ratsam, längere Gespräche mit den um das Lager postierten Soldaten zu vermeiden…



PER I POSSESSORI DI TELEVISORI DI GRANDI DIMENSIONI

Immagini fisse possono causare danni irreversibili al tubo catodico dell'apparecchio televisivo, lasciando una traccia fluorescente permanente sullo schermo. Per questa ragione, è sconsigliato l'utilizzo ripetuto e prolungato di questo gioco su televisori di grandi dimensioni.

PROBLEMI DI EPILESSIA

Leggi queste avvertenze, prima che tu (o i tuoi bambini) utilizziate il gioco.

Alcune persone possono essere soggette a casi di epilessia, quando sono esposte ad alcuni tipi di luci lampeggianti (o di altro tipo) nel loro ambiente quotidiano (per esempio, guardando certe immagini televisive, o giocando con alcuni videogiochi). Ciò può accadere anche a chi non ha mai accusato disturbi di questo genere.

Se un membro della famiglia ha riscontrato in precedenza sintomi connessi all'epilessia (convulsioni o perdite di conoscenza) in seguito a stimolazioni visive, è consigliabile consultare un medico prima dell'utilizzo del gioco. Si raccomanda ai genitori di tenere sotto controllo i propri figli, mentre usano i videogiochi. Se dovessero manifestarsi capogiri, disturbi visivi, affaticamento muscolare o della vista, perdita di conoscenza o dell'orientamento, spasmi o convulsioni involontarie, si deve interrompere immediatamente il gioco e consultare un medico.

Precauzioni generiche.
Non bisogna sedersi troppo vicino allo schermo, ma quanto più lontano permette il cavo di alimentazione.
Non giocare se sei stanco (o non hai dormito a sufficienza).
È preferibile utilizzare un televisore di piccole dimensioni.
La stanza in cui si gioca deve essere ben illuminata.
Durante il gioco, fare delle pause di 10-15 minuti ogni ora.





I La storia

Hoggar, 2020. Dopo essere rimasta coinvolta in un incidente automobilistico, una giovane egittologa viene salvata e assistita da un Tuareg. Il loro incontro, però, non è destinato a durare: entrambi sono divorati da una bruciante ambizione. Il Tuareg deve accedere a un pozzo, utilizzato per generazioni dal suo popolo, che è stato catturato da un gruppo di uomini armati. La missione dell'egittologa è trovare un antico luogo egizio e svelarne i segreti. Questo è il primo mistero della storia, poiché il luogo si trova nel bel mezzo del deserto algerino.

In seguito, le sue esplorazioni della zona la condurranno in un mondo ispirato all'antico "Testo dei Morti" egizio, ma con una forte influenza atlantidea. Durante la sua avventura, la nostra eroina sarà messa alla prova: dimostrerà di essere abbastanza in gamba da scoprire cosa si cela realmente dietro questi enigmi? Solo riuscendovi potrà dare finalmente inizio alla sua missione. Un atlantideo dell'era dei faraoni le rivelerà l'esistenza di un oggetto molto speciale e di grande importanza: un teschio.

Le notizie relative a questo teschio risalgono alla morte di Re Salomone. Grazie a questo preziosissimo oggetto, la città di Gerusalemme poté resistere agli attacchi del Faraone Shoshenq. Da allora, esso suscitò l'interesse degli atlantidei (che a quel tempo si trovavano in Egitto, a causa della distruzione della loro terra). Consci del fatto che il Faraone era interessato al teschio più della stessa Gerusalemme, decisero di rubarlo e nasconderlo in un posto sicuro, lontano dall'Egitto.

Da allora esso giace nell'attesa che una persona dimostri che l'umanità è pronta a scoprirne l'immenso potere...

Coinvolta in questa sfida, ma altrettanto desiderosa di salvare l'uomo che l'aveva soccorsa al suo arrivo, l'egittologa dovrà intraprendere un viaggio iniziatico attraverso il tempo e lo spirito, superando tre mondi differenti: l'Hoggar odierna, a sud del deserto algerino; la Siberia del Paleolitico e Baghdad delle "Mille e una notte". Ognuno di essi rappresenta un aspetto importante nella storia dell'umanità e del suo sviluppo. Durante le sue avventure, la nostra eroina cercherà di trovare il prezioso oggetto, trasportato (e strettamente sorvegliato) dagli atlantidei. Forse, allora l'umanità sarà pronta a progredire a un altro stadio del suo sviluppo.

II Installazione del gioco

Inserisci il CD 1 o il DVD nel tuo lettore. Il programma d'installazione di "Atlantis III" si avvierà automaticamente. Rispondi alle domande sullo schermo e segui le istruzioni per completare l'installazione. Se l'installazione non si avvia automaticamente, sfoglia il contenuto del CD utilizzando Esplora Risorse di Windows e fai doppio clic sull'icona "Setup.exe".Alla fine dell'installazione, il programma ti chiederà se vuoi posizionare un collegamento ad "Atlantis III" sul desktop. Fai doppio clic su questo collegamento, per avviare il gioco.

III Movimenti e interazioni all'interno dell'ambiente Omni-3D

Durante il gioco, il mouse è utilizzato per eseguire ogni tipo di azione. Gli effetti di rotazione Omni-3D™ sono prodotti dal movimento del mouse. Le zone in cui è possibile interagire sono normalmente segnalate con un cambiamento di cursore o un'animazione dello stesso. Per accedere a una di queste zone, essa deve trovarsi esattamente nel centro dello schermo: se lo desideri, puoi visualizzare un piccolo segnalatore che ti indicherà sempre il punto esatto.

L'ambiente Omni-3D™ permette le seguenti azioni:

Per raccogliere o spostare gli oggetti, usa questo cursore animato:



Per interagire con un personaggio e attivare la modalità dialogo, usa questo cursore animato:



Per spostarti in un altro luogo, usa questo cursore animato:



IV Oggetti e inventario

Quando raccogli un oggetto, il cursore diventa una miniatura dello stesso; a questo punto, cliccando su una zona interattiva, puoi usare l'oggetto con quella zona. La maggior parte delle volte, gli oggetti devono essere usati in un luogo differente da quello in cui sono stati trovati (e dopo altre interazioni). Dovrai quindi riporre l'oggetto nell'inventario cliccando col pulsante destro del mouse.Per riprendere un oggetto dall'inventario, clicca col pulsante destro del mouse e, quando appare il cursore mobile, scegli l'oggetto desiderato tra quelli disponibili. Una volta selezionato l'oggetto, l'inventario si chiude automaticamente.

V Modalita dialogo

La modalità dialogo si attiva cliccando su un personaggio. In questa modalità, le funzioni Omni-3D™ sono disattivate e il cursore mobile è usato per l'interazione. Il livello d'interattività di un dialogo dipende dall'argomento scelto. A seconda dell'occasione, il personaggio può iniziare a parlare direttamente o suggerire uno degli argomenti, rappresentati da icone: cliccando su una di esse, il dialogo relativo ha inizio. I dialoghi già ascoltati sono sempre "disponibili", ma la loro icona è ombreggiata. Un personaggio, in qualsiasi momento del gioco, ha un numero limitato di argomenti di discussione: interagendo nuovamente in seguito, gli argomenti potrebbero aumentare; ricorda quindi di tornare a parlare con i personaggi, poiché gli sviluppi della tua avventura potrebbero aver loro fornito nuovi spunti. Per abbandonare la modalità dialogo, clicca col pulsante sinistro del mouse lontano dalle icone.

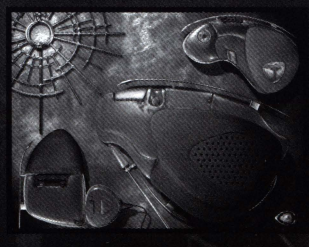
VI L'interfaccia di gioco

Schermata di benvenuto



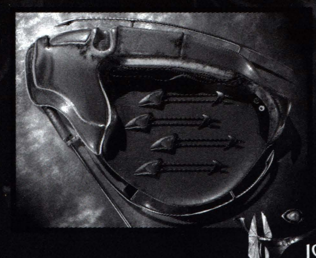
Ogni giocatore è rappresentato da un diverso pulsante colorato: all'inizio di ogni sessione di gioco, ognuno di loro torna automaticamente al punto in cui aveva interrotto la partita; inoltre, ha a disposizione le stesse opzioni tra le quali scegliere i salvataggi precedenti. Quando si inizia una nuova partita, tutti i giocatori partono dallo stesso punto. Premi il tasto Esc, per visualizzare il menu principale, se vuoi configurare le opzioni prima di iniziare a giocare. Da questa schermata puoi anche abbandonare la partita: clicca sulla porta nell'angolo in basso a destra dello schermo per far apparire i riconoscimenti, quindi premi Esc.

Menu principale



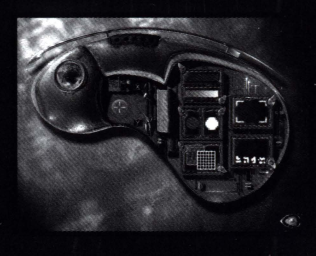
Il menu principale può essere visualizzato in qualsiasi momento, premendo il tasto Esc. Le tre opzioni disponibili, dalle quali accedi ai relativi menu, sono: Opzioni video (in alto a destra), Livelli audio (al centro) e Salva una partita (in basso a sinistra). Per uscire da qualsiasi menu, clicca sulla freccia in basso a destra sullo schermo. Per abbandonare la partita, clicca sul cerchio in alto a sinistra per tornare alla schermata di benvenuto.

Livelli audio



Attraverso questo menu, puoi impostare non solo il volume generale del gioco, ma anche quello dei singoli componenti. Il primo cursore rappresenta il volume dei dialoghi con gli altri personaggi. Il secondo cursore rappresenta il volume della musica. Il terzo cursore rappresenta il volume degli effetti sonori. Il quarto cursore rappresenta il volume generale del gioco. Clicca sulla freccia in basso a destra sullo schermo per abbandonare questo menu e tornare a quello principale.

Opzioni video



Attraverso questo menu, puoi impostare le impostazioni video e i livelli ergonomici del gioco. Il simbolo a forma di croce (sulla sinistra) serve per attivare o disattivare l'indicatore al centro della schermata, all'interno dell'Omni-3D™. Il simbolo accanto (x, y) serve a invertire la rotazione dell'Omni-3D™ relativa al movimento verticale del mouse. Il simbolo seguente, che indica la profondità di colore: serve a impostare il gioco a 16 bit (65.536 colori) o a 32 bit (16 milioni di colori). Il simbolo sopra, a forma di sfera, serve ad attivare o disattivare i miglioramenti grafici durante il gioco. Nella versione DVD, il simbolo seguente (in basso), che è formato da due griglie sovrapposte, serve a impostare il dettaglio delle texture (1024 o 512). Il simbolo in alto a destra serve a cambiare la risoluzione dello schermo. Le tre impostazioni disponibili sono: 640x480, 800x600 e 1024x768.

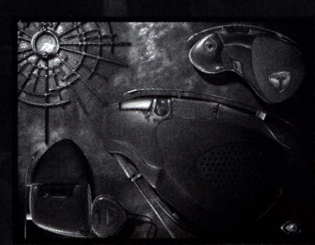
Nota: se il tuo PC non è molto potente, usa la risoluzione più bassa (640x480). Il simbolo seguente, in basso a destra, serve a mostrare o nascondere i sottotitoli. Clicca sulla freccia in basso a destra sullo schermo per abbandonare questo menu e tornare a quello principale.

Scelta della lingua



Questo menu è disponibile solo nella versione DVD e fa parte delle opzioni video. Clicca sul pianeta rotante (sulla sinistra), per accedervi. Serve a cambiare, indipendentemente dagli altri giocatori, la lingua utilizzata durante il gioco e nei sottotitoli.

Partite salvate



In basso a sinistra nel menu principale, puoi decidere come salvare la tua partita.
Cliccando sul simbolo in basso (la freccia rossa), salvi lo stato attuale del gioco insieme alla data, all'orario e a una piccola miniatura della scena in cui ti trovi. Cliccando sul simbolo a forma di disco fisso, appare il menu per il caricamento, che ti permette di riprendere una partita dal punto in cui l'hai salvata.

Caricamento delle partite precedentemente salvate



Clicca sull'icona del salvataggio desiderato per caricarlo e riprendere la partita da quel punto. I salvataggi riportano anche la data e l'ora in cui sono stati effettuati, secondo l'orologio del tuo PC.
A seconda della situazione, potrebbe essere necessario cambiare CD.
Il cursore metallico serve a scorrere l'elenco dei salvataggi, qualora fossero troppi per essere visualizzati tutti contemporaneamente.
Clicca sulla freccia in basso a destra sullo schermo per abbandonare questo menu e tornare a quello principale.

VII I primi cinque minuti di gioco

Al termine della sequenza introduttiva, che descrive i personaggi principali coinvolti nell'ultimo capitolo del racconto di Atlantis, l'eroina (il personaggio che tu controlli) si ritrova in mezzo al deserto. L'unica cosa che può fare è iniziare ad avventurarsi. Trova l'ingresso della caverna, piena di equipaggiamento tecnologico; sul fondo, troverai un misterioso arco. Per il tuo bene, ti sconsigliamo di parlare molto con i soldati che circondano il campo...



ADVERTENCIA A USUARIOS DE PANTALLAS DE TELEVISIÓN GRANDES

Las imágenes fijas pueden ocasionar daños permanentes en el tubo de imagen o en el substrato fosfórico del CRT. Por ello, evite el uso frecuente o prolongado de videojuegos sobre grandes pantallas de televisión.

ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA

Usted y su hijo deberían leer este aviso antes de ejecutar este videojuegos.

Ciertas personas son susceptibles de trastornos epilépticos o pérdidas de conocimiento ante la exposición de luces parpadeantes u otras fuentes de iluminación de nuestro entorno diario. Estas personas se exponen a sí mismas al riesgo de un ataque cuando ven imágenes de televisión o ante ciertos videojuegos. Estos fenómenos pueden aparecer incluso si la persona no tiene antecedentes médicos anteriores o aunque no haya tenido nunca tenido una convulsión epiléptica.
Si usted o un miembro de su familia han experimentado síntomas relacionados con la epilepsia o la pérdida de conocimiento ante la presencia de estímulos luminososos, por favor, consulte a su médico antes de utilizar este producto. Aconsejamos a los padres estar atentos mientras sus hijos ejecutan videojuegos.
Si usted o su hijo presentan cualquiera de los síntomas siguientes: vértigo, problemas de vista, contracciones de ojos o músculos, pérdida de conocimiento, dificultad en encontrar su orientación o movimientos involuntarios, debería dejar de jugar inmediatamente y consultar a su médico.

Precauciones generales a tener en cuenta al ejecutar vídeo juegos.

Evite sentarse demasiado cerca de la pantalla.
Al ejecutar el juego, permanezca a una distancia suficiente de la pantalla y tan (...) lejos como la conexión lo permita.
Si es posible, ejecute videojuegos sobre una pantalla pequeña.
Evite jugar si se cansa o ante carencias de sueño.
Asegúrese de que la sala en la que juega está bien iluminada.
Durante el juego, haga una pausa de diez a quince minutos cada hora.



I La Historia

Hoggar, 2020. Después de verse envuelta en un accidente automovilístico, una joven egiptóloga es rescatada y cuidada después por un tuareg. Su amistad, sin embargo, no está destinada a durar, ya que cada uno de ellos sigue el camino de una intensa ambición.
El tuareg tiene que conseguir el acceso a un bien utilizado por su pueblo durante generaciones, que estaba vigilado por un hombre armado.
La egiptóloga debe descubrir una sede egipcia antigua y desentrañar sus misterios. Esto, de hecho, realza uno de los primeros aspectos originales de esta historia, ya que se encuentra en medio del desierto argelino.
Su exploración de la zona la conducirá luego a un mundo inspirado en el antiguo Libro de los Muertos egipcio, pero con una fuerte influencia atlantea. Durante este viaje de exploración, nuestra heroína se pondrá a prueba. ¿Se superará, por tanto, a sí misma (...) averiguando qué hay realmente detrás de estos acertijos? Sólo si ella se conduce acertando estas pruebas, llegará a su verdadera búsqueda. Un atlante de la era de los faraones le da a conocer la existencia de un artefacto muy especial de gran importancia: una calavera.
La historia conocida sobre esta calavera se remonta a la muerte del rey Salomón. El más valioso de todos los tesoros permitió a la ciudad de Jerusalén permanecer libre cuando el faraón Shoshenq quiso invadirla. Desde entonces (...) atrajo el interés del atlante, que se instaló en Egipto durante la destrucción de la Atlántida. Consciente de que la calavera era más importante para el Faraón que Jerusalén, el atlante decidió llevarla a un lugar seguro, lejos de Egipto.
Desde ese momento, la calavera ha estado allí a la espera de la persona que demuestre que la Humanidad está lista para descubrir el poder último...
Enfrentada a este desafío, pero también con la intención de salvar al hombre que la ayudó cuando llegó allí, la egiptóloga tendrá que emprender una travesía de iniciación a través del tiempo y el espíritu cruzando tres mundos diferentes: el desierto de Hoggar en Argelia (presente), Siberia (período Paleolítico) y Bagdad (mundo de las Mil y Una Noches). Cada una de estas etapas representa un aspecto importante de la historia de la Humanidad y su desarrollo. Durante estas aventuras, nuestra heroína tratará de encontrar este tesoro del Atlante buscado después por todos... Tal vez, sólo entonces, la Humanidad será capaz de avanzar una nueva etapa en su desarrollo.

II Instalando el juego

Inserte el CD1 o el DVD en su unidad. El programa de instalación de Atlantis III comienza automáticamente. Conteste a las preguntas que aparecen sobre la pantalla y siga las indicaciones para completar la instalación. Si el programa no se ejecuta automáticamente, utilice el Explorador de Windows para buscar el archivo Setup.exe y haga doble clic para arrancar la instalación. Al final del proceso de instalación se le pregunta si desea establecer un acceso directo para Atlantis III sobre su escritorio. Haga doble clic sobre este acceso directo para arrancar el juego.

III Navegacion e interacción dentro del entorno Omni-3D

A lo largo de todo el juego, el ratón se utiliza para ejecutar cualquier acción. El efecto de rotación Omni-3D™ se efectúa moviendo el ratón. Las zonas de interacción se muestran generalmente cuando el cursor cambia o se vuelve una animación. Para acceder a una zona de interacción, debe asegurar que se sitúa en el centro de la pantalla. Si lo desea, puede visualizar un pequeño marcador para indicar dónde está el centro de la pantalla.

El entorno Omni-3D™ ofrece las siguientes acciones posibles :

Para recobrar y trasladar objetos, utilice el siguiente cursor animado :



Para interactuar con un personaje, y activar el modo de diálogo, utilice el siguiente cursor animado:



Para trasladarse a otro punto del juego, utilice el siguiente cursor animado :



IV Utilizando objetos y el inventario

Cuando un objeto se recobra, el cursor cambia a la imagen del objeto elegido. Si hace clic sobre una zona de interacción con este objeto, se puede utilizar este objeto en la zona. La mayoría de los objetos tienen que ser utilizados en una localización diferente a donde se recobraron y después de otras interacciones. Debería, por lo tanto, desligar el objeto del cursor (...) mientras lo almacena. Éste es el fundamento del inventario. Haciendo clic el botón derecho del ratón se abre el inventario y se almacena el objeto. Para recuperar un objeto almacenado en el inventario, simplemente haga clic-derecho para abrir el inventario, y cuando el cursor móvil aparece, seleccione el objeto que quiere que entre los objetos disponibles. Una vez un que objeto se ha seleccionado (...) el inventario se cierra automáticamente, como si hubiera hecho clic con el botón derecho del ratón.

V Modo Dialogo

El modo de Diálogo se activa haciendo clic en un personaje. En este modo el la función Omni-3D™ se anula y el cursor móvil se utiliza para la interacción. Ya que es un diálogo interactivo, depende de los temas elegidos. Dependiendo del diálogo, el personaje puede conducir a la heroína directamente o le sugiere algún tema para discusión representado por iconos. Cuando hace clic sobre un icono para seleccionar un tema para la discusión, el diálogo pertinente comienza. Los diálogos que ya se han oído (...) están siempre disponibles, pero sus iconos aparecen oscurecidos. Un personaje tiene un número limitado de temas de discusión en un momento determinado, pero pueden añadirse interacciones adicionales a este listado de temas. No dude volver otra vez a un personaje para hablar con él, ya que las nuevas circunstancias en el juego pueden haber generado más asuntos de que hablar con él. Para abandonar el modo de Diálogo haga clic con el botón izquierdo de ratón lejos de los iconos de los temas.

VI Utilizando la interfaz

La pantalla de bienvenida



Cada botón coloreado representa un jugador diferente. Cuando el juego comienza, cada jugador automáticamente vuelve al punto del juego que anteriormente abandonó. También tiene disponibles las mismas opciones para elegir, así como los juegos anteriormente grabados. Cuando el juego se ejecuta por primera vez, todos los jugadores arrancan desde el mismo punto. Pulsando la tecla Esc se visualiza el menú general por si un jugador quiere configurar las opciones en este menú antes de comenzar su juego. Puede abandonar también el juego desde esta pantalla. Si hace clic sobre la puerta de abajo a la derecha de la pantalla los créditos aparecen, y pulsando Esc se sale de la aplicación.

El Menú General



El menú general está accesible en cualquier momento durante el juego pulsando Esc. Ofrece las siguientes tres opciones, que, al hacer clic sobre ellas, visualizan menús detallados: pantalla (arriba a la derecha), control de volumen (centro) y salvar (inferior izquierda). Para abandonar este menú, como en los otros, simplemente haga clic en la flecha abajo a la derecha de la pantalla. Para abandonar el juego, haga clic en el círculo arriba a la izquierda de la pantalla, que le devuelve a la pantalla de bienvenida.

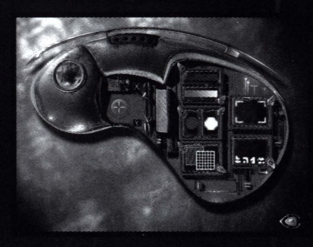
Control de Volumen



Puede utilizar este menú no solamente para controlar el volumen general durante el juego, sino también para controlar separadamente los diversos elementos sonoros. El primer cursor se utiliza para controlar el volumen de los diálogos de los personajes. El segundo cursor se utiliza para controlar el volumen de música. El tercer cursor se

utiliza para controlar el volumen de los efectos de sonido. El cuarto cursor se utiliza para controlar el volumen general del juego. Simplemente haga clic en la flecha de abajo a la derecha de la pantalla para abandonar este menú y volver al menú general.

Opciones de pantalla



Este menú puede utilizarse para ajustar la visualización del juego y las configuraciones ergonómicas. El símbolo en forma de cruz (izquierda) se utiliza para seleccionar u ocultar una cruz que aparece en el centro de la pantalla cuando se ejecuta Omni-3D™. El símbolo de al lado (x ,y) se utiliza para cambiar la dirección de rotación de Omni-3D™ en relación al movimiento vertical del ratón. Esta opción se utiliza sólo por preferencias personales. El siguiente símbolo, mostrar el color degradado, se utiliza para colocar la visualización de juego a 16 bits (65000 colores) o a 32 bits (16 millones de colores). El símbolo de arriba, aproximadamente una esfera lisa, se utiliza para activar o desactivar el modo suave durante el juego, que mejora la calidad de la imagen. En la versión DVD del juego, el símbolo siguiente (abajo), mostrando dos rejillas superpuestas, se utiliza para seleccionar las texturas de muy alta-resolución (1024) o texturas de alta-resolución (512). El símbolo de arriba a la derecha se utiliza para cambiar la resolución de pantalla durante el juego a una de las tres opciones disponibles: 640x480, 800x600 o 1024x768. Consejo: si su máquina no es muy potente, utilice la resolución baja (640x480). El símbolo siguiente, abajo a la derecha, se utiliza para visualizar u ocultar subtítulos durante el juego. Simplemente haga clic en la flecha de abajo a la derecha de la pantalla para abandonar este menú y retornar al menú general.



Opciones de idioma

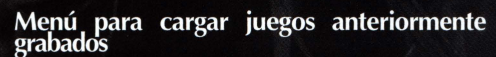
Este menú sólo es disponible sobre la versión DVD del juego como parte de las opciones de visualización, y debe hacer clic sobre el planeta móvil (izquierda) para visualizarlo. Se utiliza para cambiar, independientemente del resto, el idioma utilizado durante el juego, así como (...) el lenguaje de los subtítulos.



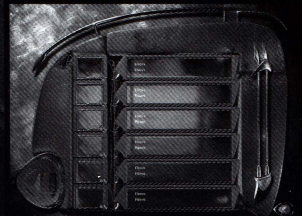
Juegos grabados



Abajo a la izquierda de la pantalla, el menú general puede utilizarse para decidir cómo salvar el juego. El símbolo inferior (flecha roja) graba el estado actual del juego al hacer clic. El juego se graba y se almacena con la fecha y el tiempo transcurrido. Hay también un icono pequeño (...) que muestra al jugador la escena cuando el juego se grabó. Si hace clic sobre el símbolo de unidad de disco aparece el menú para cargar juegos grabados, permitiéndole volver al juego de su elección.



Menú para cargar juegos anteriormente grabados



En este menú(...) simplemente haga clic el icono pequeño del juego grabado si quiere cargar y volver al punto donde lo dejó cuando se grabó. Los juegos grabados se enumeran con la fecha y hora basadas en el reloj de su ordenador. Dependiendo de la situación, el programa le requerirá cambiar el CD en su unidad. El cursor metálico se utiliza para hacer desfilar las líneas mediante el listado de juegos

grabados con sus iconos(...) cuando hay demasiados juegos grabados. Simplemente haga clic en la flecha de abajo a la derecha de la pantalla para abandonar este menú y volver al menú general.

VII Primeros cinco de minutos del juego

Después de las secuencias introductorias del juego, que describen los personajes principales de este último capítulo de la histórica de la Atlántida, la heroína, que es el personaje que se controla, se encuentra a sí misma en medio del desierto. La única opción para ella es ir a la aventura. Esto significa que tiene que encontrar la entrada a la cueva(...) con su equipo técnico y que tiene un arco misterioso al final. Con esta perspectiva, podría ser aconsejable evitar hablar mucho con los soldados apostados alrededor...



WAARSCHUWING VOOR EIGENAREN VAN BREEDBEELDTELEVISIES

Vaste of stilstaande beelden kunnen onherstelbare schade aanrichten aan de beeldbuis van uw televisie, doordat ze een permanent spoor achterlaten op fosforlaag. Daarom wordt het herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospellen op breedbeeldtelevisies afgeraden.

Lees deze waarschuwing voordat u of uw kind het videospel gebruikt.

WAARSCHUWING OVER EPILEPSIE

Sommige mensen zijn vatbaar voor epileptische aanvallen of black-outs wanneer ze worden blootgesteld aan bepaalde lichtflitsen of andere lichtbronnen in hun dagelijkse omgeving. Deze mensen lopen het risico op een aanval wanneer ze naar bepaalde televisiebeelden kijken of wanneer ze bepaalde videospellen spelen. Dit kan zelfs gebeuren wanneer iemand geen eerdere medische aandoening heeft gehad of nog nooit eerder een epileptische aanval heeft meegemaakt.
Als u of iemand in uw familie al symptomen hebt gehad die in verband kunnen worden gebracht met epilepsie (toevallen of black-outs) na blootstelling aan bepaalde lichtprikkels, raden wij u aan uw dokter te raadplegen voordat u het spel gebruikt.
We raden ouders aan hun kinderen in de gaten te houden wanneer deze videospellen spelen. Als u of uw kind een van de volgende symptomen vertoont - duizeligheid, gestoord gezichtsvermogen, oog- of spierspanning, bewustzijnsverlies, oriëntatieverlies, onwillekeurige spasmen of stuiptrekkingen– dient u onmiddellijk te stoppen met het spel en een dokter te raadplegen.

Voorzorgsmaatregelen die dienen te worden genomen door iedereen die videospellen speelt
Zit niet te dicht bij het televisiescherm. Bewaar een verstandige afstand, waarbij u zover van het scherm af gaat zitten als de lengte van het stroomsnoer toelaat. Speel een videospel bij voorkeur op een klein beeldscherm.
Speel niet wanneer u moe bent of slecht hebt geslapen.
Zorg dat de kamer waarin u zit goed verlicht is.
Neem tijdens het spelen elk uur een pauze van 10 tot 15 minuten.



I Het verhaal

Het Hoggar-gebergte, 2020. Na betrokken te zijn geweest bij een auto-ongeluk wordt een jonge Egyptologe gered en verzorgd door een Toeareg. Niet lang daarna scheiden hun wegen, omdat ze allebei worden gedreven door een brandende ambitie. De Toeareg moet toegang zien te krijgen tot een put die generaties lang door zijn volk is gebruikt en die onterecht in beslag is genomen door gewapende mannen. De Egyptologe heeft als missie een oude Egyptische opgraving te ontdekken en te proberen het raadsel ervan op te lossen. Dit markeert feitelijk een van de eerste vreemde aspecten van dit verhaal, aangezien de plek waar zij zich bevindt midden in de Algerijnse woestijn ligt. Haar onderzoekingstocht leidt haar naar een wereld die wordt geïnspireerd door het oude Egyptische Boek der Doden, maar met een heel sterke Atlantis-invloed. Tijdens haar reist wordt onze heldin behoorlijk op de proef gesteld. Zal ze in staat zijn alle raadsels op te lossen? Als ze erin slaagt deze testen te doorstaan, zal haar echte zoektocht pas beginnen. Iemand van Atlantis uit de tijd van de Farao's onthult haar het bestaan van een heel speciaal en belangrijk artefact: een schedel. Het verhaal over deze schedel brengt ons terug in het verleden, naar de dood van Koning Salomon. Dit object was het meest waardevolle van alle schatten en zorgde ervoor dat de stad Jeruzalem vrij bleef toen Farao Shoshenq het wilde innemen. Dit trok de aandacht van de mensen van Atlantis, die in die tijd in Egypte waren gevestigd vanwege de vernietiging van Atlantis. Toen zij beseften dat de schedel in de ogen van de Farao belangrijker was dan de stad Jeruzalem, besloten ze de schedel te stelen en te bewaren op een veilige plek, ver weg van Egypte.

Vanaf die tijd heeft de schedel daar liggen wachten op de persoon die zal bewijzen dat de mensheid er klaar voor is de ultieme macht te ontdekken...

De Egyptologe neemt deze uitdaging aan, maar ze is ook van plan de man te redden die haar bij aankomst heeft geholpen. Ze zal een reis moeten maken door de tijd, in de geest van drie verschillende werelden: het Hoggar-gebergte in het zuiden van de Algerijnse woestijn van tegenwoordig, Siberië tijdens het Paleolithische tijdperk en Bagdad uit de wereld van 1001 nachten. Deze gebieden speelden een belangrijke rol in de geschiedenis van de mensheid en haar ontwikkeling. Tijdens deze avonturen zal onze heldin proberen de schat te vinden die door de mensen van Atlantis is meegenomen en nu door iedereen wordt gezocht... Misschien zal de mensheid hierdoor een nieuw stadium in haar ontwikkeling kunnen bereiken?

II Het spel installeren

Plaats CD1 of de DVD in je speler. Het Atlantis III-installatieprogramma zal automatisch beginnen. Beantwoord de vragen die op je scherm verschijnen en volg de aanwijzingen op om de installatie te voltooien. Als het programma niet automatisch begint, kun je Windows Verkenner gebruiken om het bestand Setup.exe op de harde schijf te zoeken. Dubbelklik erop om met de installatie te beginnen. Aan het eind van het installatieproces word je door het programma gevraagd een snelkoppeling van Atlantis III te maken op het bureaublad. Dubbelklik op deze snelkoppeling om met het spel te beginnen.

III Navigatie en interactie in de Omni-3D -omgeving

Tijdens het spel gebruik je de muis om handelingen uit te voeren. De rotatie-effecten van Omni-3D™ worden uitgevoerd door de muis te bewegen. Interactiezones worden normaal gesproken aangegeven doordat de cursor verandert. Om toegang te krijgen tot een interactiezone moet je ervoor zorgen dat deze zone zich in het midden van het scherm bevindt. Als je wilt, kun je door middel van een kruisje laten aangeven waar zich het midden van het scherm bevindt.

De Omni-3D™-omgeving biedt de volgende mogelijke acties:

Voorwerpen oprapen en bewegen, met de volgende animated cursor:



Interactie met een personage waardoor de dialoogmodus wordt geactiveerd, met de volgende animated cursor:



Naar een andere locatie in het spel gaan, met de volgende animated cursor:



IV Voorwerpen en de voorraadkamer gebruiken

Wanneer je een voorwerp opraapt, verandert de cursor in een afbeelding van dat voorwerp. Als je met dit voorwerp op een interactiezone klikt, kun je het voorwerp in die zone gebruiken. Meestal moeten voorwerpen op een andere locatie worden gebruikt dan waar je ze hebt opgeraapt. Ook kun je ze meestal pas gebruiken na andere interacties. Je moet het voorwerp daarom "ontkoppelen" van de cursor, terwijl je er tegelijkertijd voor zorgt dat je het niet kwijtraakt. Je doet dit met behulp van de voorraadkamer. Door te klikken met de rechtermuisknop open je de voorraadkamer en sla je het voorwerp daarin op. Om een opgeslagen voorwerp op te halen uit de voorraadkamer hoef je alleen maar met de rechtermuisknop te klikken om de voorraadkamer te openen. Met de animated cursor die dan verschijnt, selecteer je het voorwerp van je keuze uit de opgeslagen voorwerpen. Als een voorwerp eenmaal is geselecteerd, sluit de voorraadkamer automatisch, net als na een klik met de rechtermuisknop.

V Dialoogmodus

Je activeert de dialoogmodus door te klikken op een personage. In deze modus is de Omni-3D™-functie inactief en wordt de animated cursor gebruikt voor interactie. Of een dialoog interactief is of niet hangt af van de gekozen gespreksonderwerpen. Afhankelijk van het scenario kunnen de personages de heldin rechtstreeks aanspreken of een van de gespreksonderwerpen voorstellen die worden vertegenwoordigd door pictogrammen. Als je op een pictogram klikt om een gespreksonderwerp te kiezen, begint de betreffende dialoog. Dialogen die je al hebt gehoord blijven altijd "beschikbaar", maar hun pictogrammen zijn inactief. Een personage heeft altijd een beperkt aantal gespreksonderwerpen, maar verdere interactie kan deze lijst van onderwerpen uitbreiden. Aarzel niet om later nog eens een gesprek met een personage aan te knopen. Nieuwe ontwikkelingen in het spel kunnen ervoor zorgen dat hij meer te vertellen heeft. Om te stoppen met de dialoogmodus klik je met de linkermuisknop naast een van de onderwerpspictogrammen.

VI De interface gebruiken

Welkomstscherm



Elke gekleurde knop vertegenwoordigt een andere speler. Als het spel begint gaat elke speler automatisch terug naar het punt in het spel waar hij de vorige keer is gestopt. Hij kan ook kiezen uit dezelfde opties en eerder opgeslagen spellen. Wanneer het spel voor de allereerste keer wordt gespeeld, beginnen alle spelers op hetzelfde punt. Druk op de Esc-toets om naar het algemene menu te gaan. Hierin kun je desgewenst de opties configureren voordat je met je spel begint. Vanuit dit scherm kun je het spel ook verlaten. Als je klikt op de deur rechtsonder in het scherm verschijnt het creditscherm. Druk nu op de Esc-toets om te stoppen met het programma.

Algemeen menu



Je kunt het algemene menu te allen tijden openen door op de Esc-toets te drukken. Via dit menu krijg je toegang tot de vervolgmenu's: weergave (rechtsboven), volume-instellingen (midden) en opslaan (linksonder). Om dit menu te verlaten klik je gewoon op de pijl rechtsonder in het scherm, net als bij de andere menu's. Om het spel te verlaten klik je op de cirkel linksboven in het scherm, waardoor je terugkeert naar het Welkomstscherm.

Volume controle instellingen



Via dit menu stel je niet alleen het volume tijdens het spel in, maar ook de verschillende andere geluidselementen die worden gebruikt. Met de eerste cursor stel je het volume in van de dialogen tussen de personages. Met de tweede cursor stel je het volume in van de muziek. Met de derde cursor stel je het volume in van de geluidseffecten. Met de vierde cursor stel je het algemene volume in van het spel. Klik gewoon op de pijl

rechtsonder in het scherm om dit menu te verlaten en terug te keren naar het hoofdmenu.

Weergavenopties



Je kunt dit menu gebruiken om de weergave en de ergonomische instellingen van het spel aan te passen. Het symbool in de vorm van een kruis (links) wordt gebruikt om een kruis, dat in het midden van het scherm verschijnt wanneer Omni-3D™ actief is, te selecteren of te verbergen. Het symbool ernaast (x,y) wordt gebruikt om de Omni-3D™ rotatierichting in relatie tot de verticale bewegingen van de muis om te draaien. Deze optie wordt uitsluitend gebruikt als persoonlijke voorkeur. Het volgende symbool, dat de kleurendegradatie toont, wordt gebruikt om de spelweergave in te stellen op 16-bits (65000 kleuren) of 32-bits (16 miljoen kleuren). Het symbool eronder, een soort gladde bol, wordt gebruikt om de "smooth"modus in- of uit te schakelen tijdens het spel. Met deze optie kun je de beeldkwaliteit verhogen. In de DVD-versie van het spel wordt het volgende symbool (onder), de twee overlappende rasters, gebruikt om een zeer hoge resolutie (1024) of een hoge resolutie (512) te selecteren. Het symbool rechtsboven wordt gebruikt om tijdens het spel de schermresolutie te wijzigen in een van de drie beschikbare opties: 640x480, 800x600 of 1024x768. Tip: als je systeem niet zo krachtig is, kun je het beste de laagste resolutie gebruiken (640x480). Het volgende symbool, rechtsonder, wordt gebruikt om ondertitels tijdens het spel weer te geven of te verbergen. Klik op de pijl rechtsonder in het scherm om dit menu te verlaten en terug te keren naar het hoofdmenu.

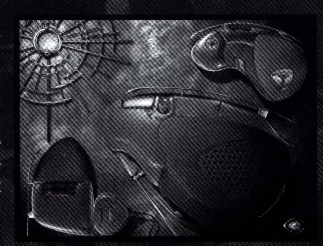
Taalopties



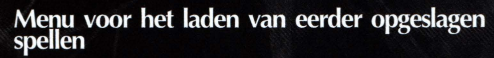
Dit menu is uitsluitend beschikbaar in de DVD-versie van het spel, als onderdeel van de weergavenopties. Klik op de bewegende planeet (links) om het menu weer te geven. Het wordt gebruikt om de taal te veranderen die in het spel wordt gebruikt, evenals de taal van de ondertitels, onafhankelijk van elkaar.



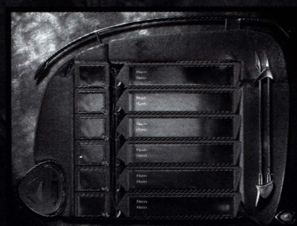
Opgeslagen spellen



Linksonder in het scherm van het hoofdmenu kun je aangeven hoe je het spel wilt opslaan.
Het onderste symbool (rode pijl) slaat de huidige status van het spel op wanneer je erop klikt. Het spel wordt opgeslagen en voorzien van datum en tijd. Er wordt ook een klein pictogram weergegeven, dat de scène toont waarin de speler zich bevond toen het spel werd opgeslagen. Als je klikt op het diskettestation, verschijnt het menu voor het laden van opgeslagen spelen. Hierdoor kun je terugkeren naar het spel, in de scène van je keuze.



Menu voor het laden van eerder opgeslagen spellen



In dit menu hoef je alleen maar te klikken op het kleine pictogram van het opgeslagen spel dat je wilt laden, waarna je terugkeert naar het punt waar je je bevond toen je het spel opsloeg. Opgeslagen spellen worden weergegeven met de datum en tijd waarop ze werden opgeslagen, op basis van de tijd van de computerklok. Afhankelijk van de situatie kun je door het programma worden gevraagd de CD in de speler te wisselen. De metalen cursor wordt gebruikt om door de lijst van

opgeslagen spellen en hun pictogrammen te bladeren, wanneer er zoveel opgeslagen spellen zijn dat ze niet in een keer kunnen worden weergegeven op het scherm. Klik op de pijl rechtsonder in het scherm om dit menu te verlaten en terug te keren naar het hoofdmenu.

VII De eerste vijf minuten van het spel

In de inleiding van het spel worden de belangrijkste personages beschreven die meespelen in dit nieuwste hoofdstuk van het Atlantis-verhaal. Daarna bevindt de heldin, de personage die jij speelt, zich midden in de woestijn. Er zit voor haar niets anders op dan door te gaan. Dit betekent dat je de ingang moet zien te vinden van een grot, die is volgestouwd met technische apparatuur en een merkwaardige boog heeft aan het eind. Met dit alles in je achterhoofd is het misschien verstandig niet te veel te praten met de soldaten die rondom het kamp op wacht staan...



WARNING TO OWNERS OF LARGE-SCREEN PROJECTION TELEVISIONS

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. For this reason, avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

EPILEPSY WARNING

You or your child should read this notice before playing this video game.

Certain people are susceptible to epilepsy fits or suffer loss of consciousness when in contact with certain types of blinking lights or other light sources in our daily environment. These persons expose themselves to the risk of an attack when they view certain televised images or when they play certain video games. These phenomena may appear even if the person has no prior medical history or has never had an epileptic fit.
If you or a member of your family have experienced symptoms linked to epilepsy or loss of consciousness in the presence of light stimulation, please consult your doctor before using this product. We advise parents to be attentive while their children are playing video games.
If you or your child display any of the following symptoms: dizziness, sight problems, eye or muscle contractions, loss of consciousness, difficulty in finding your bearings or involuntary movements or convulsions, you should stop playing the game immediately and consult a doctor.

General precautions to be taken when playing a video game.

Avoid sitting too close to the screen.
When playing the game, stay at a sufficient distance from the screen and as far away as the connection can reach.
If possible, play video games on a small screen.
Avoid playing if you are tired or suffering from lack of sleep.
Make sure that the room in which you are playing is well lit.
During use, take a break of ten to fifteen minutes every hour.



I The Story

Hoggar, 2020. After being involved in a car accident a young Egyptologist is rescued and looked after by a Tuareg. Their chance meeting is not, however, destined to last as they are each driven by a burning ambition. The Tuareg has to get access to a well used by his people for generations, which was unjustly seized by armed men. As for the Egyptologist, her mission is to discover an ancient Egyptian site and unravel its mysteries. This, in fact, highlights one of the first strange aspects of this story, as the place she is in is located in the middle of the Algerian desert.
Her exploration of the area will lead her later to a world inspired by the ancient Egyptians' Book of the Dead, but with a very strong Atlantean influence. During this journey of exploration our heroine will certainly be put to the test. Will she therefore prove herself worthy of finding out what is really behind these puzzles? If she manages to get through these tests, only then will her real quest begin. An Atlantean from the era of the Pharaohs reveals to her the existence of a very special artefact of great importance: a skull.
The story known about this skull goes back to the death of King Solomon. The most valuable of all treasures, this object made it possible for the city of Jerusalem to remain free at a time when Pharaoh Shoshenq wanted to invade it. From then, it attracted the interest of the Atlanteans, who were settled in Egypt at that time due to the destruction of Atlantis. Aware that the skull was more important in the Pharaoh's eyes than Jerusalem, the Atlanteans decided to seize it and store it in a safe place, faraway from Egypt.
From this period on, the skull has lain there in wait for the person who will prove that Mankind is ready to discover the ultimate power...
Faced with this challenge, but also with the intention of saving the man who came to her aid when she arrived there, the Egyptologist will have to undertake a voyage of initiation through time and spirit crossing three different worlds: the Hoggar in the south of the present-day Algerian desert, Siberia during the Palaeolithic period and Baghdad from the world of the Arabian Nights. Each of these represents an important aspect of the history of Mankind and its development. During these adventures, our heroine will try to find this treasure carried off by the Atlanteans and greatly sought after by all... Perhaps only then will Mankind be able to advance to a new stage in its development.

II Installing the game

Insert CD1 or the DVD into your drive. The Atlantis III installation program begins automatically. Answer the questions appearing on the screen and follow the prompts to complete the installation. If the program does not run automatically, use Windows Explorer to look for the Setup.exe file on your disk and double-click it to start the installation. At the end of the installation process you are prompted by the program to set up a shortcut for Atlantis III on your desktop. Double-click this shortcut to start the game.

III Navigation and interaction within the Omni-3D environment

Throughout the whole game the mouse is used to perform any actions. Omni-3D's™ rotation effect operates by moving the mouse. Interaction zones are normally indicated when the cursor changes or becomes an animation. To access an interaction zone, you must ensure that it is located right in the middle of the screen. If you wish, you can display a little marker to indicate where the middle of the screen is.

The Omni-3D™ environment offers the following possible actions:

To pick up and move objects, use the following animated cursor:



To interact with a character, which activates dialogue mode, use the following animated cursor:



To move to another location in the game, use the following animated cursor:



IV Using objects and the inventory

When an object is picked up the cursor changes into a picture of the object you have chosen. If you click on an interaction zone with this object, you can use this object in that zone. Most of the time objects have to be used in a different location to where they were picked up from and after other interactions. You should therefore "unlink" the object from the cursor, while making sure you hold onto it. This is done by using the inventory. Clicking the right mouse button opens the inventory and stores the object in it. To retrieve an object stored in the inventory, simply right-click to open the inventory, and when the mobile cursor appears, select the object you want from the objects available. Once an object has been selected the inventory closes automatically, as if you had clicked with the right mouse button.

Dialogue mode

You activate dialogue mode by clicking a character. In this mode the Omni-3D™ function is frozen and the mobile cursor is used for interaction. Whether a dialogue is interactive or not depends on the topics chosen for discussion. Depending on the scenario, the character can address the hero directly or suggest one of the topics for discussion represented by icons. When you click on an icon to select a topic for discussion, the relevant dialogue begins. Dialogues, which have already been heard, are always "available", but their icons appear dimmed out. A character has a limited number of discussion topics at any given time, but further interaction may add to this list of topics. Don't hesitate about returning later to a character to speak to him, as new developments in the game may have given him more to talk about. To quit dialogue mode, click with the left mouse button away from the topic icons.

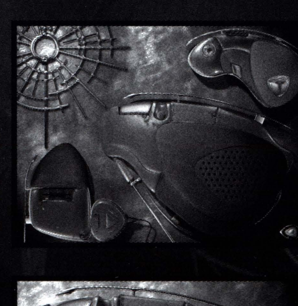
VI Using the interface

Welcome screen



Each coloured button represents a different player. When the game begins, each player automatically goes back to the point in the game where he previously left off. He also has available the same options to choose from, as well as the previously saved games. When the game is played for the very first time, all the players start from the same point. Pressing the Esc key displays the general menu if a player wants to configure the options in this menu before starting his game. You can also quit the game from this screen. If you click on the door at the bottom right of the screen the credits appear and you press Esc to quit the application.

General Menu



The general menu can be accessed at anytime during the game by clicking the Esc key. It offers the following three options, which, when you click on them, display detailed menus: display (top right), volume control settings (centre) and save (bottom left). To quit this menu, as with others, simply click the arrow in the bottom right of the screen. To quit the game, click the circle in the top left of the screen, which brings you back to the Welcome screen.



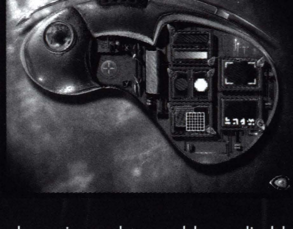
Volume control settings



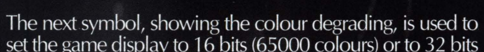
You can use this menu not only to control the volume in general during the game, but also to control separately the various other sound elements used. The first cursor is used to control the volume of the dialogues with the characters. The second cursor is used to control the music volume. The third cursor is used to control the volume of the sound effects. The fourth cursor is used to control the game's general volume. Simply click the arrow in the

bottom right of the screen to quit this menu and return to the general menu.

Display options

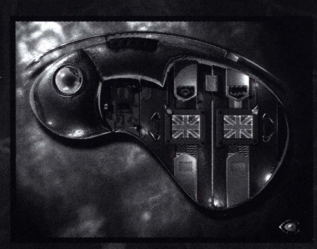


This menu can be used to adjust the game's display and ergonomic settings. The symbol in the shape of a cross (left) is used to select or hide a cross which appears in the middle of the screen when Omni-3D™ is running. The symbol beside it (x ,y) is used to reverse the Omni-3D™ rotation direction in relation to the vertical movement of the mouse. This option is used purely out of personal preference.



The next symbol, showing the colour degrading, is used to set the game display to 16 bits (65000 colours) or to 32 bits (16 million colours). The symbol above, a nearly smooth sphere, is used to enable or disable smooth mode during the game, which enhances image quality. In the DVD version of the game, the following symbol (below), showing two overlapping grids, is used to select either very high-resolution textures (1024) or high-resolution textures (512). The symbol in the top right is used to change the screen resolution during the game to one of the three options available: 640x480, 800x600 or 1024x768. Tip: if your machine is not very powerful, use the lowest resolution (640x480). The following symbol, bottom right, is used to display or hide subtitles during the game. Simply click the arrow in the bottom right of the screen to quit this menu and return to the general menu.

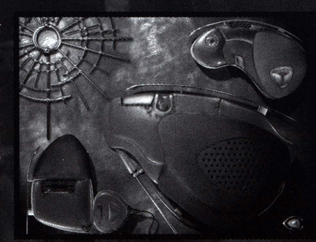
Language options



This menu is only available on the DVD version of the game as part of the display options and you click on the moving planet (left) to display it. It is used to change, independently of each other, the language being used during the game, as well as the language of the subtitles.

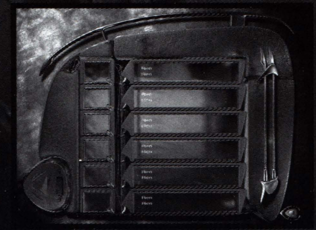
Saved games

The bottom left of the general menu screen can be used to decide how you save the game.



The bottom symbol (red arrow) saves the current status of the game when you click it. The game is saved and is stamped with the date and time this occurred. There is also a small icon displayed, which shows the scene the player found himself in when the game was saved. If you click on the disk drive symbol the menu for loading saved games appears allowing you to return to the scene in the game of your choice.

Menu for loading previously saved games



In this menu, simply click the small icon of the saved game you want to load and you will return to the point in the game where you left off when it was saved. Saved games are listed with the date and times they were made based on the clock of your computer.

Depending on the situation, you may be prompted by the program to change the CD in the drive.

The metallic cursor is used to scroll through the list of saved games with their icons, when there are too many saved games to display on the screen all at the same time.

Simply click the arrow in the bottom right of the screen to quit this menu and return to the general menu.

VII First five minutes of the game

After the game's introductory sequences describing the main characters involved in this latest chapter of the Atlantis tale, the heroine, who is the character you are playing, finds herself in the middle of the desert. The only option available to her is to venture on. This means that you have to find the entrance to the cave, which is packed with technical equipment and has a mysterious arch at the end of it. With this in mind, it might be advisable for your own sake to avoid speaking much to the soldiers posted around the camp...





Coming soon
VERSAILLES
II
http://versailles2.cryogame.com
(c) Cryo-RMN-Château de Versailles 2001, all rights reserved
chateau de versailles
Réunion
des Musées
Nationaux
cryo
PlayStation®2
DVD
ROM
PC